

Perancangan Ilustrasi Cerita Rakyat We Tadampali Untuk Siswa Sekolah Dasar

Oleh:

**ARNANDA PRANATA
1581041027**

ABSTRAK

Arnanda Pranata. 2020. *Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat We Tadampali untuk Siswa Sekolah Dasar*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. (Dibimbing oleh: Abd.Aziz Ahmad dan Irfan Arifin).

Perancangan buku ilustrasi dilakukan dengan penelitian *Research and Development* untuk menghasilkan produk. Produk yang dihasilkan berupa buku cerita bergambar yang ditujukan kepada siswa sekolah dasar. Penelitian ini meliputi tahapan pendefinisian, perancangan dan pengembangan. Pada tahap pendefinisian meliputi analisis awal, analisis peserta didik dan analisis konsep yang merupakan bagian dari analisis kebutuhan perancangan produk. Tahap perancangan meliputi penyusunan skrip, pemilihan media, pemilihan format dan desain awal produk. Tahap pengembangan meliputi uji validitas produk oleh ahli. Seluruh tahapan dilakukan secara sistematis untuk mendapatkan hasil maksimal.

Penulis berharap dengan adanya buku ilustrasi cerita rakyat ini, siswa Sekolah Dasar khususnya di Kabupaten Wajo sendiri dapat mengetahui budaya daerah, membangun karakter moral, serta melestarikan warisan budaya agar tidak punah.

Kata kunci: buku cerita rakyat, ilustrasi, Wajo, siswa sekolah dasar.

I. PENDAHULUAN

Perancangan Ilustrasi di Indonesia sering mengalami pasang surut kepopuleran. Daya jelajah penikmat ilustrasi menjadi salah satu penyebab nya. Kadang sulit bagi penikmat ilustrasi untuk mencari bahan apresiasi, entah itu berupa ilustrasi murni maupun ilustrasi yang dibumbui unsur literasi layaknya komik.

Daya imajinasi dari anak-anak lebih baik dibandingkan dengan daya analisisnya, sehingga dengan membaca buku bergambar dapat melatih daya imajinasinya menjadi lebih baik.

Berdasarkan hal tersebut, tradisi lisan atau pau-pau rikadong merupakan awal dari segala kisah Asal Mula Kabupaten Wajo. Legenda tersebut mencakup kisah We Tadampali yang mengidap sakit kulit kemudian diasingkan dan terdampar di Tosora. Selanjutnya dia bertemu dengan putra Arumpone Bone yang sedang berburu. Akhirnya mereka menikah dan membentuk dinasti di Wajo

Berdasarkan hasil dari penelitian-penelitian terdahulu, peneliti tertarik mengangkat kisah We Tadampali sebagai kisah utama dalam buku bergambar yang diperuntukkan kepada anak siswa Sekolah Dasar. Anak-anak Sekolah Dasar cenderung mengenal cerita dari budaya asing daripada cerita rakyat Indonesia sendiri. Padahal di lingkungan sekitar

mereka sendiri banyak cerita yang sarat dengan tauladan dan nilai budi pekerti. Mereka hanya tahu Kabupaten Wajo dan Sengkang serta produksi sutra yang sudah di perkenalkan sejak dini karena menjadi fokus pemerintah, tetapi tidak tahu di balik namanya memiliki legenda yang unik. Pemerintah daerah sendiri belum memiliki inisiatif untuk memasukkan pembelajaran sejarah kedaerahan, sehingga anak-anak Sekolah Dasar juga tak punya alasan lebih untuk mempelajarinya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, di mana minat baca sangat minim yang dimulai sejak dini menjadi masalah utama dalam membangun angka literasi yang baik. Maka dari itu peneliti menyusun rumusan masalah yakni; bagaimanakah merancang buku ilustrasi cerita rakyat untuk anak dengan judul We Tadampali yang menarik dan komunikatif untuk menambah minat baca siswa sekolah dasar?

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk merancang ilustrasi buku cerita rakyat untuk anak tentang We Tadampali yang menarik dan komunikatif untuk menambah minat baca siswa sekolah dasar sekaligus memberikan edukasi pengetahuan sejarah serta sebagai wahana dalam melestarikan budaya cerita rakyat.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut: (1) Memberikan informasi tentang cerita

rakyat kepada masyarakat Kabupaten Wajo. minat mereka terhadap literasi dan ilustrasi, (2) Menambah kajian penerapan *digital painting* dalam pembuatan buku cerita rakyat, (3) Memperoleh sumbangsih berupa pembahasan dan karya yang bisa digunakan oleh dosen dan mahasiswa sebagai bahan kajian untuk meneliti ilmu yang bertitik tolak tidak jauh dari bidang kebudayaan.

II. TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Tinjauan Pustaka

1. Cerita Bergambar

Buku bergambar adalah buku cerita berupa teks dan gambar/ilustrasi. Buku cerita bergambar biasanya ditujukan pada anak-anak usia SD kelas rendah. Menurut Sudjana dan Rivai (2002:27) cerita bergambar adalah mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar. Buku cerita bergambar memiliki peran penting dalam memotivasi anak-anak untuk senang membaca dan menulis.

Buku bergambar sangat erat kaitannya dengan ilustrasi, walaupun dalam penerapannya ilustrasi dapat berdiri sendiri tanpa adanya teks sesuai dengan pengertiannya yakni gambar yang bercerita. Menurut Gruger (dalam

Salam, 2017: 2) ilustrasi didefinisikan sebagai gambar yang bercerita, dalam pengertian yang luas. Sebuah definisi yang mencakup beragam gambar di dinding gua pada zaman prasejarah sampai gambar komik surat kabar yang terbit hari ini.

2. Ilustrasi

Ilustrasi adalah proses penggambaran objek dengan teknik menggambar, melukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 2019), ilustrasi adalah gambar, dapat berupa foto atau lukisan untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya; dapat juga bermakna gambar, desain, diagram untuk penghias halaman sampul.

Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan, ilustrasi merupakan gambar atau bentuk visual yang digunakan sebagai pendukung, penjelas, pengurai pesan cerita Ilustrasi memegang peranan penting dalam pemahaman mengenai sebuah buku yang akan dibaca sehingga menuntun anak untuk membayangkan isi buku tersebut.

3. Komik

Komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik dari pembaca (McCloud, 2008). Ini berarti dalam pembuatan komik harus melalui tahap pembuatan gambar. Sedangkan menurut (M.S. Gumelar, 2011: 7), komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan.

4. Desain

Desain biasa diterjemahkan sebagai seni terapan dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata "desain" bisa digunakan, baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, "desain" memiliki arti "proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru". Sebagai kata benda, "desain" digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk benda nyata. (wikipedia.org: 2019)

5. Pembelajaran Sekolah Dasar

Menurut Winkle (1991) pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa,

dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa.

B. Kerangka Pikir

Konsep perancangan meliputi tujuan perancangan yang bersifat naratif dan edukatif. Peneliti berharap siswa mendapat hiburan sembari belajar dan memahami isi buku. Target perancangan bukan hanya sekedar ke objek primer yakni siswa Sekolah Dasar, melainkan juga kepada institusi kependidikan Sekolah Dasar.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam pelaksanaan R&D, ada beberapa metode digunakan yaitu metode deskriptif, evaluatif dan eksperimental. Metode penelitian deskriptif digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi yang ada. Metode evaluatif digunakan mengevaluasi proses ujicoba pengembangan suatu produk. Metode eksperimen digunakan untuk menguji kemampuan dari produk yang dihasilkan.

B. Desain Penelitian

Pada metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) terdapat beberapa jenis model. Model yang digunakan adalah pengembangan

model 3-D. Model pengembangan 3-D (*Three D*) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model pengembangan 3D terdiri atas 3 tahap utama yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan) dan *Develop* (Pengembangan). Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media buku cerita bergambar.

C. Metode Pengembangan dan Perancangan

1. Pendefinisian (*define*)

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pengembangan media buku ilustrasi. Pada tahap ini dimunculkan fakta-fakta dan alternatif penyelesaian sehingga memudahkan untuk menentukan langkah awal dalam pengembangan buku ilustrasi yang sesuai untuk dikembangkan.

Adapun pertanyaan dalam angket yang diberikan kepada guru adalah sebagai berikut.

- 1) Pernahkah mereka membaca cerita rakyat Sulawesi Selatan.
- 2) Pernahkah mereka membaca cerita rakyat Kabupaten Wajo secara khusus.
- 3) Apakah mereka tahu tentang We Tadampali yang merupakan leluhur raja-raja di Wajo dan merupakan orang yang menemukan pulau Wajo untuk pertama kali
- 4) Pernahkan mereka membaca komik tentang cerita rakyat Kabupaten Wajo.
- 5) Perlukah perancangan buku

ilustrasi cerita rakyat kisah We Tadampali sebagai alternatif untuk menarik minat baca siswa Sekolah Dasar.

Analisis data yang dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Data yang diperoleh dari angket disimpulkan untuk memastikan bahwa perancangan Buku Ilustrasi tentang kisah We Tadampali perlu dilakukan. Produk dari kegiatan tahap analisis kebutuhan ini adalah deskripsi kebutuhan. Dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah yaitu:

- a. Analisis Awal (*Front-end Analysis*)
- b. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)
- c. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

2. Tahap Perancangan (*design*)

Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu media buku cerita bergambar yang merupakan ilustrasi dari cerita asal mula kabupaten Wajo untuk siswa sekolah dasar. Tahap ini meliputi beberapa langkah antara lain:

- a. Penyusunan skrip (*script construction*)
- b. Pemilihan Media (*media selection*)
- c. Pemilihan Format (*format selection*)
- d. Desain Awal (*initial design*)

3. Tahap Pengembangan (*develop*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media buku cerita bergambar yang merupakan ilustrasi dari cerita We

Tadampali yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli. Validasi ahli ini berfungsi untuk memvalidasi konten buku ilustrasi Kisah We Tadampali sebelum dilakukan uji coba dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Perancangan

1. Analisis Kebutuhan

Selain melakukan analisis lapangan, peneliti juga telah mengumpulkan informasi dari beberapa guru Sekolah Dasar di Kabupaten Wajo berupa angket.

2. Tahap Desain

a. Desain Buku

1) Sampul

Aplikasi yang digunakan untuk mendesain sampul buku ilustrasi ada dua, yaitu Coreldraw x7 dan Photoshop CS6. Jenis huruf yang digunakan pada sampul yaitu Aerovias dan Anggila Tattoo. Sampul buku berukuran 14,8 x 21 cm dengan *layout* berupa *Book-let*. Bahan yang dipilih untuk mencetak sampul berupa kertas kingstruk. Sampul dicetak menggunakan metode percetakan *Digital Print*.

2) Halaman Isi

Aplikasi yang digunakan untuk mendesain halaman isi buku ilustrasi ada dua, yaitu Coreldraw x7 dan Photoshop CS6. Jenis huruf yang digunakan pada sampul yaitu

Candara. Halaman isi buku ilustrasi berukuran 14,8 x 21 cm dengan *layout* berupa *Book-let*. Bahan yang dipilih untuk mencetak sampul berupa kertas kingstruk. Sampul dicetak menggunakan metode percetakan *Digital Print*. Halaman isi terdiri dari catatan cetakan, sampul dalam, pengenalan tokoh, isi cerita, ucapan terima kasih, dan biodata penulis.

b. Desain Karakter

- 1) We Tadampali
- 2) Pangeran Kerajaan Bone
- 3) Datu Luwu
- 4) Istri Datu Luwu
- 5) Raja Bone
- 6) Anre Guru Pakkanyareng

c. Naskah

d. Sinopsis

e. Scene Pembabakan

f. Storyline dan Storyboard

3. Validasi

a. Revisi

1) Revisi dari Validator

Adapun saran perbaikan dan penambahan pada komik yaitu sebagai berikut.

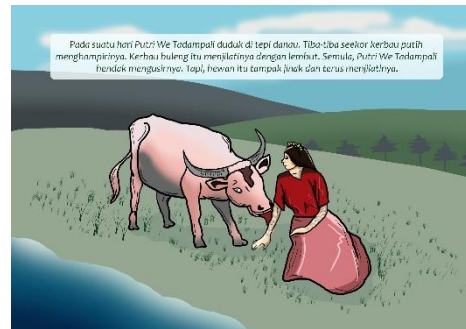
1. Gunakan *font* yang standar untuk anak-anak dan sesuaikan ukuran font.
 2. Perhatikan penataan panel dan aligment agar ilustrasi lebih maksimal.
 3. Hilangkan penggunaan bayangan membuat teks terkesan berat.
 4. Gunakan *cover* dengan bahan yang lebih keras dibanding isi halaman.
- ###### **2) Revisi dari Pembimbing**

Adapun saran penambahan pada komik yaitu sebagai berikut.

1. Ukuran font pada bagian isi buku cerita terlalu besar dan mengganggu ilustrasi, sehingga disarankan untuk meninjau kembali penggunaan ukuran font dengan melakukan pencetakan *sample*
2. Penataan huruf tidak rapi dan terlalu padat. Sebaiknya menggunakan editor untuk penataan *layout* teks untuk setiap halaman karena banyak penempatan teks yang tidak rapi dan tidak sesuai.

Desain Final







Saking asyiknya berburu, Putra Mahkota tidak sadar kalau ia sudah terpisah dari rombongan dan tersesat di hutan. Malam semakin larut, Putra Mahkota tidak dapat memejamkan matanya. Suara-suara hewan malam membuatnya terus terjaga dan gelisah.



Di kejauhan, ia melihat seberkas cahaya. Ia memberanikan diri untuk mencari dari mana asal cahaya itu. Ternyata cahaya itu berasal dari sebuah perkampungan yang letaknya sangat jauh.



Sesampainya di sana, Putra Mahkota memasuki sebuah rumah yang nampak kosong. Betapa terkejutnya ia ketika melihat seorang gadis cantik di dalam rumah itu. Gadis cantik itu adalah Putri We Tadampali.



"Mungkinkah ada bidadari di tempat asing begini?" pikir putra Mahkota. Merasa ada yang mengawasi, Putri We Tadampali menoleh. Sang Putri tergagap, "rasanya dia lah pemuda yang ada dalam mimpiku"



Kemudian mereka berdua berkenalan. Dalam waktu singkat, keduanya sudah akrab. Putri We Tadampali merasa pemuda yang kini berada di hadapannya adalah seorang pemuda yang halus tutur bahasanya.



Setelah beberapa hari tinggal di desa tersebut, Putra Mahkota kembali ke negerinya karena banyak kewajiban yang harus diselesaikan di Istana Bone.



Sejak berpisah dengan Putri We Tadampali, ingatan sang Pangeran selalu tertuju pada wajah cantik itu. Ingin rasanya Putra Mahkota tinggal di Pulau Wajo.



Anre Guru Pakanyareng, Panglima Perang Kerajaan Bone yang ikut serta menemani Putra Mahkota berburu, mengetahui apa yang dirasakan oleh anak rajanya itu. Anre Guru Pakanyareng sering melihat Putra Mahkota duduk berlama-lama di tepi telaga.



Anre Guru Pakanyareng segera menghadap Raja Bone dan menceritakan semua kejadian yang mereka alami di pulau Wajo. "Hamba mengusulkan Paduka segera melamar Putri Tadampali" kata Anre Guru Pakanyareng. Raja Bone setuju dan segera mengirim utusan untuk meminang Putri We Tadampali.



Ketika utusan Raja Bone tiba di Pulau Wajo, Putri We Tadampali tidak langsung menerima lamaran Putra Mahkota. Ia hanya memberikan keris pusaka Kerajaan Luwu yang diberikan ayahandanya ketika ia di asingkan. Putri We Tadampali mengatakan bila keris itu diterima dengan baik oleh Datu Luwu berarti pinangan diterima.



B. Pembahasan

Konsep dari perancangan buku ilustrasi interaktif ini adalah untuk memperkenalkan tentang kisah asal mula berdirinya Kabupaten Wajo yang merupakan sebuah kearifan lokal melalui berbagai macam cerita yang disajikan dan interaksi yang diberikan, sehingga selain bersifat memberikan hiburan juga dapat menambah wawasan pengetahuan, imajinasi dan pendidikan moral.

Berdasarkan hasil angket untuk guru Sekolah Dasar yang dapat dilihat pada Tabel 4.1 yaitu sebanyak 20 guru berpendapat bahwa buku ilustrasi mengenai kisah We Tadampali dapat menjadi hal yang baru bagi siswa sehingga penulis merancang buku ilustrasi tersebut. Validasi buku ilustrasi dilakukan oleh dua validator pada fase desain yaitu ahli media dan ahli desain. Hasil analisis data jawaban validitas dari komik dapat dilihat pada Tabel 4.4 dan Tabel 4.5 dimana hasil akhirnya menyebutkan bahwa komik ini sangat valid dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk buku ilustrasi tentang cerita rakyat We Tadampali. Proses perancangan yang dilakukan mencakup tahap pendefinisian kebutuhan atas produk, perancangan desain awal

hingga tahap validasi yang membuat buku ini siap untuk diujicobakan pada siswa Sekolah Dasar.

B. Saran

Perancangan ilustrasi We Tadampali tidak berjalan sesuai yang diharapkan penulis pada awalnya, tentunya banyak hambatan yang mengiringi perancangan ini antara lain; 1) Penentuan gestur tiap tokoh yang akan di gambar dalam sebuah *frame*, 2) Membangkitkan nuansa ruang dan waktu pada zaman tersebut yang merupakan latar belakang cerita, 3) Penyesuaian naskah, dan yang paling menyulitkan saya adalah 4) *Layout* komik ataupun penempatan naskah pada ilustrasi yang juga meliputi penentuan *font*. Tak hanya hambatan teknis dalam perancangan yang mengiringi ilustrasi ini, hambatan non-teknis juga termasuk. Seperti halnya tuntutan untuk segera menyelesaikan skripsi maupun tugas akhir yang membuat manajemen waktu terkadang tak sesuai yang di inginkan. Terlepas dari itu semua, banyak aspek yang dapat menjadi batu loncatan semangat untuk menyelesaikan penelitian dan perancangan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, AZ. (1985). *Wajo Abad XV-XVI Suatu Penggalan Sejarah Terpendam Sulawesi Selatan dari Lontara*. Bandung: Penerbit Alumni.

Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Perancangan Buku Cerita Bergambar Kedatangan Cheng Ho ke Semarang. *Jurnal Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer*.

Faizah, U. (2009). *Keefektifan Cerita Bergambar untuk Pendidikan Nilai Dan Keterampilan Berbahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Cakrawala Pendidikan

Gumelar, M.S. (2011). *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks.

Hazzi, Ahsanul. (2018). *Proyeksi Pendidikan Abad 21* [Online]. Available at <https://ahsanulhazzi7.wordpress.com/2018/04/12/proyeksi-pendidikan-abad-21/amp> (diakses tanggal 7 maret).

Japa, I Gusti Ngurah & I Made Suarjana. (2015). *Buku Ajar Pendidikan Matematika I*. Singaraja: Undiksha Press.

Jayapada. (2017). Kearifan Lokal dalam Cerita Rakyat sebagai Media Pendidikan Karakter untuk Membentuk Literasi Siswa. *Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*. Vol. 1, No. 2.

- KBBI, (2019). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online] Available at: <http://kbbi.web.id/ilustrasi>, [Diakses 11 November 2019].
- Landa, Robin. (2007). *Graphic Design Solution*. Planet Friendly Publishing. United State of America
- McCloud, Scout, (2001). *Understanding Comic* Jakarta .Kepustakaan Populer Gramedia.
- Riwanto, Mawan Akhir & Wulandari, Mey Prihandani. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (*Cartoon Story Maker*) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal*. Vol. 2, No. 1
- Rustan, S. (2009). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Salam, Sofyan. (2017). *Seni Ilustrasi*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Simatupang. (2016). Pengembangan Media Pop-Up Pada Materi “Organisasi Kehidupan” Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik SMP Kelas VII. *Jurnal*. Vol. 5, No.1.
- Siregar, Evelin & Nara, Hartini. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sudjana, Nana & Riva’i, Ahmad. (2002). *Media Pengajaran*. Jakarta: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Cetakan ke-5. Bandung: CV. Alfabeta.
- Wahyudiarta, S. P. (2011). *Character Deisgn* [Online]. Diunduh dari <https://ranggawahyudiarta.wordpress.com>, 27 Oktober 2019
- Wardani, FR. 2015. *PENERAPAN Metode Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Wonogiri Pada Materi Indra Penglihatan Dan Alat Optik*. [Skripsi]. Yogyakarta (ID): Universitas Sanata Dharma.
- Wikipedia. (2019). *Desain*. [Online]. Available at <https://id.wikipedia.org/wiki/Desain> (diakses tanggal 11 November 2019)
- Winkle, W.S. (1991). *Psikologi Pengajaran*. Gramedia: Jakarta.